

# 'Las computadoras nos han liberado'

## El adiós de Van Berkel y Bos del rol clásico del arquitecto

Artículo aparecido en el suplemento cultural del NRC Handelsblad, Holanda, 18-6-99

por: Bernard Hulsman

traducción: Antonio Paiva

En el bureau de arquitectura de Ben van Berkel (1957) y Caroline Bos (1957) apenas existen mesas de dibujo. El par de mesas que allí están son usadas principalmente por los maquetistas en la construcción de sus modelos. Los cincuenta empleados de Bos y van Berkel se sientan todos frente a sendas computadoras. Los dos pisos del edificio de la vieja escuela en Amsterdam que sirve de base a Van Berkel y Bos, puede fácilmente pasar por la redacción de un moderno diario o una eficiente empresa de seguros. Apenas los dibujos de computadora que cuelgan de las paredes y las maquetas que por doquier aparecen delatan que aquí lo que hay es una ocupadísima oficina de arquitectura.

"La importancia de la computadora sigue siendo subestimada", dice Ben van Berkel. "La computadora no solamente influye en las formas que pueden diseñarse, también exige una nueva organización para la oficina. En los proyectos se trata cada vez más de comunicación, de 'redes' para usar un término de moda. El taller de arquitectura clásico donde el arquitecto dibuja un croquis genial para que sus colaboradores lo desarrollen es cosa del pasado".

"El trabajo de un arquitecto contemporáneo puede más bien compararse con el de un director de cine", añade Caroline Bos. "Un filme es más bien el trabajo de un equipo que el de una figura que todo lo domina. La arquitectura es cada vez más de encargos complicados donde la infraestructura, el tráfico, el paisaje y distintos tipos de edificios convergen. Esto es muy complejo para un solo diseñador. Ya en las primeras etapas del proceso de diseño es necesario coordinar con distintos expertos. Por ello, al final del año pasado hemos cambiado el nombre de nuestro bureau por el de UN Studio: United Net for architecture, urbanism and infrastructure."

## El cisne

Toda Holanda conoce el Erasmusbrug o puente Erasmus en Rotterdam, diseñado por Van Berkel y Bos, que con su estilizada forma rápidamente obtuvo el sobrenombre de 'El cisne'. En poco tiempo este puente 'con 200 fachadas' se ha convertido en una referencia visual de Rotterdam y con frecuencia en comerciales y filmes como espectacular trasfondo escenográfico. "Sin las computadoras ese puente no existiría", dicen Van Berkel y Bos.

Desde la inauguración de El Cisne en 1996 el bureau de Van Berkel y Bos ha tenido una cantidad apreciable de obra construida. Para solo nombrar unos cuantos: el Túnel Piet Hein en Amsterdam, la ampliación del Rijksmuseum Twente en Enschede, la construcción del centro comercial De Weiert en Emmen, la Villa Möbius en algún lugar de Het Gooi y el complejo de comercios, oficinas y hotel en la Nieuwezijds Kolk en Amsterdam. Actualmente el bureau trabaja en los proyectos de rehabilitación del área de estación en Arnhem, dos puentes en tramo leidense del Rin, viviendas en Borneo Sporenbrug en Amsterdam y en su propuesta para el concurso de la rehabilitación del área alrededor de Penn Station en Manhattan. Al final del verano abrirá el museo Het Valkhof en Nijmegen, obra diseñada por UN Studio.

Aún cuando las computadoras se hayan convertido en importantísimos elementos en los diez años de existencia de la sociedad Van Berkel y Bos, todavía no pierden su interés por el viejo y venerado medio impreso: el libro. Van Berkel y Bos, quienes en los años ochenta también trabajaron como periodistas en , entre otros, De Volkskrant (N.del T.: diario holandés de circulación nacional), tienen varios libros publicados. El 21 de junio aparece su nuevo libro *Move* que cuenta con la enorme cantidad de más de ochocientas páginas.

*Move* es tan extenso que ha sido construido en tres partes: Imaginación, Técnicas y Efectos. Cada parte incluye ensayos en inglés sobre temas como 'mediación' y 'diagramas', los cuales aparecen entre una enorme cantidad de ilustraciones y presentaciones de proyectos de UN Studio e imágenes de temas y fuentes de inspiración como aviones, teléfonos celulares, cráneos y obras plásticas. Uno de estas obras de arte que ocupa un lugar importante en *Move* es, sin duda, *Manimal* de David Lee. *Manimal* es una imagen digitalmente manipulada de un ser donde de manera invisible y continua confluyen características de humano, león y serpiente.

*Move nos remite a SMLXL de Rem Koolhaas de hace un par de años y al recientemente publicado FARMAX de MVDRDV. Son también libros de comparable grueso. ¿Escribir un libro es también la mejor manera de ser inmortal para un arquitecto?*

Ben van Berkel: "Tu nunca sabes si un libro así te hace inmortal o no. Además para un arquitecto no hay relación directa entre escribir un libro y la inmortalidad. Mies van der Rohe por ejemplo no escribió mucho. Para nosotros es importante escribir. Te obliga a ser preciso en lo que respecta al contenido de tu trabajo. Con *Move* queremos mostrar como la posición del arquitecto ha cambiado con los recientes desarrollos socioeconómicos. Esa es precisamente la perspectiva opuesta de FARMAX y SMLXL: estos libros tratan sobre como el arquitecto nuevamente puede tomar las riendas de los procesos urbanos en estos tiempos de globalización."

*El trabajo de ustedes, digamos de hace diez años, muestra claramente trazas de fragmentación. En 'Move' ustedes hablan explícitamente contra la fragmentación, en contra del collage. ¿Sus opiniones han cambiado a consecuencia del uso de las*

computadoras?

Ben van Berkel: "Aún en los años ochenta, cuando recibía clases de arquitectos deconstructivistas como Zaha Hadid, tenía interés en el 'fundido' de elementos de los edificios. La computadora hace posible que distintos elementos de un proyecto—luz, materiales, recorridos— puedan integrarse fluidamente. Todas las variables pueden, gracias a las computadoras, manipularse con bastante facilidad, de manera que puedan aceptarse y destinarse mejor. También el factor tiempo puede integrarse mejor al proyecto: ahora es posible visualizar desde una fase inicial del proyecto los recorridos en los edificios. El tiempo puede entonces convertirse en el tema del proyecto. Con la computadora puedes construir edificios e incluso ciudades a partir del movimiento. Así, para el proyecto del área de la estación de Arnhem, hemos buscado primeramente saber con precisión cuantas personas se movilizan en los distintos horarios y espacios; por ejemplo, desde la parada de autobuses a la estación propiamente dicha. Recopilamos todos estos movimientos y horarios para nuestro trabajo. Esto nos produjo una cantidad enorme de datos, que cambian continuamente a medida que pasa el día. Pero la computadora puede trabajar estos datos fácilmente, y aún hacerlos visibles en una forma que puede funcionar como la base de un proyecto."

Caroline Bos: "De la investigación para el área de estación en Arnhem observamos que el único punto en común entre todos los usuarios es que, todos ellos son peatones en algún momento de su trayectoria. Esto se convirtió en un factor estructurante del proyecto. Escogimos entonces el diseño de un gran terminal, de forma que los peatones puedan desplazarse sin atravesar encrucijadas de distintos tipos de tráfico."

*Ustedes escriben en 'Move' que las computadoras nos han liberado de la arquitectura moderna. ¿Pero no estamos acaso liberados ya por el postmodernismo?*

Ben van Berkel: "No, para mi el postmodernismo y también el deconstructivismo son nihilistas de la arquitectura moderna. En la arquitectura moderna se trabaja sobre técnicas mecánicas como collage y montajes. Los arquitectos del postmoderno hacen precisamente eso: revisan la historia de la arquitectura y de una manera muy mecánica construyen un proyecto con los distintos componentes deslastrados. Con las computadoras podemos deslastrarnos del montaje. Expresamos esto directamente en *Move* con la obra *Manimal*, la cual comparamos con un autorretrato de Francis Bacon y un collage de 1920 de Raoul Haussmann. En el collage de Haussmann, *Cabeza Mecánica*, puedes ver los distintos elementos claramente. En el cuadro de Bacon los límites entre los componentes del retrato alterado se han diluido y mezclado, pero son aún visibles. Con *Manimal* los límites han desaparecido: no puedes realmente darte cuenta que la cabeza ha sido compuesta de partes de distintos seres. León, serpiente y hombre están completamente fundidos en un todo nuevo e irreconocible. También en la arquitectura es ahora posible desaparecer los límites entre los distintas piezas y elementos."

Caroline Bos: "Las computadoras han liberado a la arquitectura de lo moderno también en un sentido práctico. La estandarización fue un punto importante de los arquitectos modernos y eso ha hecho a los arquitectos prisioneros de lo moderno. Como arquitecto tienes que hacer uso de todas esas ventanas, puertas, plafonds y demás elementos estandarizados que la industria de la construcción produce y provee. Pero con métodos de construcción y fabricación dirigidos por computadora, se hace igual de económico fabricar cualquier tipo de elemento no standard. Así los arquitectos tienen ahora muchas más posibilidades que hace diez años."



*En 'Move' también se dice que no importa si el edificio es un 'blob' o una caja.*

*Esto sugiere que el estilo para ustedes no tiene importancia. Aún así, ustedes tienen un estilo determinado y reconocible de vértices acentuados y dinámicos y también de formas en movimiento. ¿No se puede evitar tener un estilo propio?*

Caroline Bos: "Siempre vas a reconocer nuestros trabajos. Nuestro trabajo cambia con el tiempo, pero no radicalmente como para decir que hemos abandonado nuestro estilo."

Ben van Berkel: "el estilo es algo personal en el cual hasta cierto grado es inevitable. Pero la organización detrás de lo formal es más importante que el estilo que deriva de lo formal."

*En 'Move' ustedes llaman al arquitecto el 'diseñador de modas' de nuestro tiempo. ¿No está la corta temporalidad de la moda en contradicción con la mediana o larga vida de los edificios?*

Caroline Bos: "Yo pienso que es importante que la arquitectura abandone las torres de marfil y que se asocie con la moda y otras cosas que ocupan la atención de la mayor parte del público."

Ben van Berkel: " 'ir de compras' (funshopping) y los parques temáticos por ejemplo. Los centros y espacios comerciales son espacios donde todo el mundo participa diariamente. Es un fenómeno que los arquitectos hasta hace unos cinco años presentaban como negativo. Ahora es fácil ver al avant-garde trabajar para Disney."

*Los centros comerciales en Estados Unidos parecen espacios públicos, pero en realidad no lo son. Por ejemplo, los mendigos son*

*excluidos por guardias de seguridad privados de la entrada a estos centros comerciales.*

Caroline Bos: "Por supuesto que hay que mantenerse críticos a cosas como *funshopping*. Pero también es absurdo de plano negar estas cosas desde una posición dogmática. Aparentas estar en el lado 'bueno', pero a nadie le importa. Me parece mejor un actitud crítica y activa (critic engagement): participar en fenómenos como el *funshopping* para intentar llevarlo hacia una buena dirección."

*¿Por qué no está incluido en 'Move' el recientemente cerrado centro comercial 'De Kolk' en Amsterdam?*

Ben van Berkel: "Porque es un fracaso parcial. De algunos elementos seguimos estando orgullosos, pero no ha sido construido como lo deseábamos. Esto ha tenido diversas razones. Por ejemplo, nuestro co-arquitecto fue a la quiebra, lo cual casi nos cuesta la quiebra a nosotros y por lo que acordamos, con las manos atadas, aceptar los cambios que querían el nuevo dueño y los constructores. Perdimos el control del proyecto. Pero también creemos que permitimos que esto ocurriera muy fácilmente. Una lección importante que aprendimos del proyecto *de Kolk* es que para este tipo de proyectos se necesita un buen equipo de trabajo. De este tipo de experiencias negativas es que surgió la idea de UN Studio."

Caroline Bos: "1997 fue un año muy extraño para nosotros. En 1996 tuvimos mucho éxito con el puente Erasmus. Solo que un mes después de la inauguración el puente comenzó a experimentar vibraciones que no estaban previstas. Luego las críticas no se hicieron esperar sobre el centro comercial De Kolk, que no sirvió para nada. Esto fue muy fastidioso y difícil, pero viéndolo en retrospectiva: que el fracaso siguiera al éxito fue una combinación ideal. Por los éxitos obtienes muchos encargos, pero el fracaso y la crítica te dan una energía increíble: empiezas a trabajar muy duro para hacer de tu trabajo nuevamente un éxito. Así debería ser siempre."

*'Move', de Ben van Berkel y Caroline Bos, fue presentado en 19 de junio en Amsterdam.*

Link: UN STUDIO

---



Raoul Hausmann: Mechanisch hoofd, 1920